namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

リブルラブル

取扱説明書



スーパーファミコン®

SHVC-26

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。
- 付属の『十字キーカバー』は、小さな部品ですので、誤って飲み込まないようご注意下さい。

Libble Rabble®





① ばっちしバシシ！

★「リブルラブル」が復活！

「リブルラブル」は1983年に発表されたアーケードゲーム。一風変わった操作や鮮やかなイベント画面、立体的なゲーム展開などが話題を呼び、たいへんな人気を集めました。そして1994年、「リブルラブル」はスーパーファミコンで蘇ったのです。

★“バシシ”がゲームの基本だ！

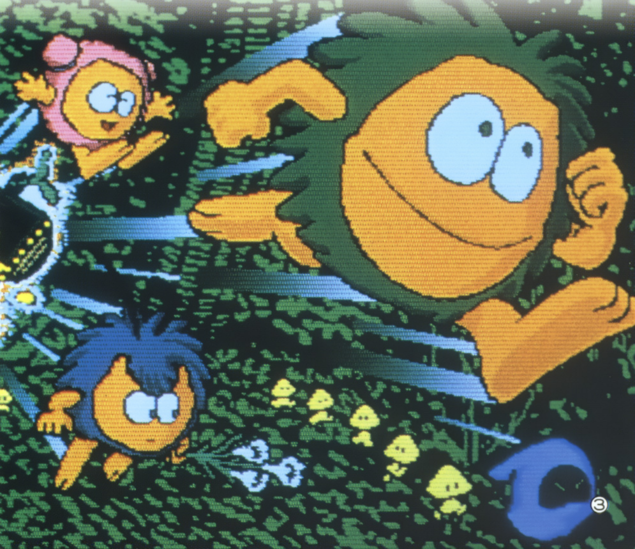
「リブルラブル」とは、村に伝わる魔法の道具“リブル”と“ラブル”のこと。ラインでつながったこの2つを操作し、画面にあるポールを利用して敵を囲んでいくのがゲームの基本です（囲むことを“バシシ”といいます）。



ほかにも各面に隠された宝箱を探したり、植物を育てたり、いろいろな楽しみがありますが、とにかくバシシすることからゲームは始まります。

★ついでにバシシブックも復刻するぞ！

当ゲームが発表された当時、もっと「リブルラブル」の楽しさを知ってもらおうと作られたのが「バシシブック」です。いまやプレミアつきの（？）この豆本。今回、特別にその復刻版を、おまけとして掲載します。「ゲゲ、なんてナツカシイ！」「おお、こ、こんなものがあったなんて！」などなど、もれなくビックリしていただけることは間違いありません。



❷ 基本操作

●リブルとラブルを操作するには、コントローラーをそのまま使う方法のほか、付属の十字キーカバーを使う方法や、2つのコントローラーを使う方法があります。自分の一番使いやすい方法でプレイしてください。

■基本操作

リブルは✚ボタン、ラブルはⓍ／Ⓑ／Ⓨ／Ⓐボタンで動かし、共に上下左右ななめの8方向で操作します。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

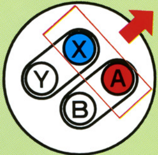


✚ボタン

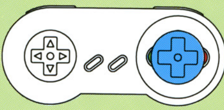
リブル。

Ⓧ／Ⓑ／Ⓨ／Ⓐボタン

ラブル。
ななめに動かすときは2つのボタンを使います。例えば右ななめ上ならⓍ＋Ⓐボタンです。



■付属の十字キーカバーを使う



十字キーカバーを図のようにⓍ／Ⓑ／Ⓨ／Ⓐボタンの上にセットしてください。あとは✚ボタンと同じように操作できます。

★バシシ(ものを囲むこと)のやり方

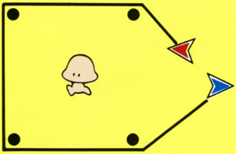
リブルとラブルはラインで結ばれています。画面にあるポールを利用し、ラインで囲むとバシシできます。敵をやっつけたり、宝箱を出すなど、すべてバシシで行いますが、これには次の2つのやり方があります。

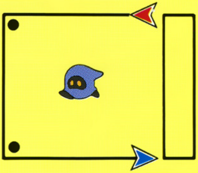
ラインでバシシ

ポールを利用し、ラインだけで囲みます。

外周でバシシ

外周の1辺を利用してもバシシできます。

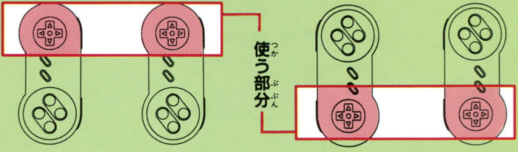




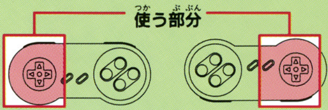
■2つのコントローラーで2人プレイもOK

ディップスイッチ画面で設定すると（8～9P参照）、2つのコントローラーで遊べます。もちろん1人で使ってもよいのですが、2人で1つずつコントローラーを持ち、2人プレイはいかがでしょう？　1人はリブル、もう1人はラブル。なかよく協力してバシシしましょう。

タイプA　　**タイプB**

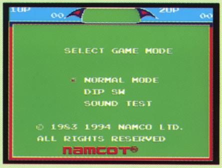


タイプC



③ ゲームの遊び方

■ゲームの始め方



タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。✚ボタンでモードを選び、スタートボタンで決定してください。

NORMAL(ARCADE)

①NORMALはスーパーファミコン版、ARCADEは業務用に忠実なモード。変更はディップスイッチ画面で(8～9P参照)。

②モード決定後にスタート画面が出ます。Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかを押すと、1PLAYER(1人用)か2PLAYERS(2人用)を切り替えられます。スタートボタンで決定です。



③最初は練習ステージ。点滅する宝箱を小さくバシシすると開き、もう一度バシシすると取れます。ディップスイッチ画面で省略することもできます（8～9P参照）。

DIP SW

ゲームの設定などができるディップスイッチ画面に切り替わります。詳しくは8～9ページを読んでください。

SOUND TEST

✚ボタンの上下でBGMかSEを選び、左右で番号を切り替えてください。Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかを押すと、ゲーム音楽や効果音が聞けます。EXITを選んで決定すると、モードセレクト画面に戻ります。

■基本画面

キーワード

トプカプを捕まえると表示され、全部集めると奇跡が起こります。



スコア

シーズン

面数。シーズン1は春、2は夏……という具合に、クリアするごとに春夏秋冬と進みます。

残りのリブルとラブルの数

エネルギー

マシュリンや植物を取ると増えます。赤い部分がなくなるとミス、一定量たまるとオーバーチャージ（無敵）します。

①リブルとラブルを操作し、敵の攻撃をかわしながら、バシシしてください。画面にいるマシュリンをすべてバシシすると、次のシーズンに進めます。

②リブル・ラブルが特定の敵に触れるか、エネルギーがなくなるとミスです。残りのリブル・ラブルが全部なくなるとゲームオーバーです。

③一定の得点で１UPします。得点はディップスイッチ画面で変更でき、スタート画面で表示されます。

④各シーズンには必ず１個、宝箱が隠されています。これを見つけて、中のトプカプを捕まえ、奇跡を起こしましょう。実は奇跡を起こした回数を競うことが「リブル・ラブル」の本当の目的なのです（10P参照）。

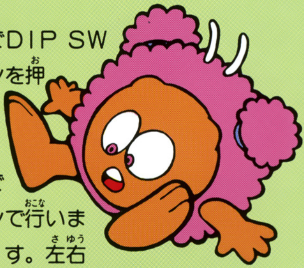
④ディップスイッチ画面

■SW－1

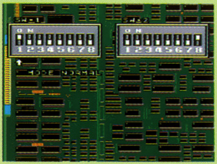
1	モード		[ON]＝ノーマル　[OFF]＝アーケード
2·3	操作法		[OFF][OFF]＝ノーマル　[ON][OFF]＝タイプA [ON][ON]＝タイプB　[OFF][ON]＝タイプC
4·5·6	1UPする点数 点数の単位(万)	1〜3機設定	[OFF][OFF][OFF]＝4／12／20／40／60／100 [OFF][OFF][ON]＝4／15／15ごと [OFF][ON][OFF]＝5／15／30／50／70／100 [OFF][ON][ON]＝4／12／20 [ON][OFF][OFF]＝4／14／25／40／70／100 [ON][OFF][ON]＝5／15／30 [ON][ON][OFF]＝4／12／12ごと [ON][ON][ON]＝なし
		5機設定	[OFF][OFF][OFF]＝4／12／20／40／60／100 [OFF][OFF][ON]＝5／15／15ごと [OFF][ON][OFF]＝4／12 [OFF][ON][ON]＝5 [ON][OFF][OFF]＝4／14／25／40／70／100 [ON][OFF][ON]＝6／20／20ごと [ON][ON][OFF]＝5／15 [ON][ON][ON]＝なし
7·8	スタート時の数		[OFF][OFF]＝3　[OFF][ON]＝1 [ON][OFF]＝5　[ON][ON]＝2

※[OFF]はOFF、[ON]はONを表します。

ゲームの内容を自由に決めてみよう！



モードセレクト画面でDIP SWを選び、スタートボタンを押すと、ディップスイッチ画面になり、プレイ内容を設定することができます。設定は✚ボタンで行います。



左右でスイッチを選び、上下で切り替えてください。スイッチの組み合わせによって、表のように設定できます。

■SW−2

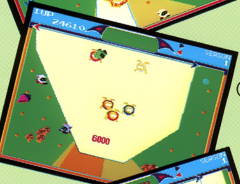
1･2	難易度	＝NORMAL　＝EASY ＝HARD　＝VERY HARD
3	練習	＝あり　＝なし
4	未使用	
5	音楽	＝ステレオ　＝モノラル
6	アトラクト音	＝あり　＝なし
7	未使用	
8	ポーズ	＝なし　＝あり

⑤ 宝箱の秘密

●各シーズンには必ず宝箱が１個隠されています。これを探して、中にいるトプカプを捕まえ、奇跡を起こしましょう。









①バシシしたとき、赤く光るところに宝箱が隠されています（初めのほうのシーズンでは宝箱が点滅して、すぐにわかるようになっています）。これをヒントに探してください。

②宝箱は小さくバシシすると出現します。そのとき同時に6匹のトプカプも飛び出します。これを素早くバシシして捕まえてください。

③トプカプを捕まえた分だけキーワードが表示されます。これが全部そろって完成すると奇跡が起こり、ボーナスステージに進めます（ボーナスステージについては30、34P参照）。



⑥ めざせトップ5！

●ゲーム終了時に成績がトップ5に入っていれば、イニシャルを入れることができます。ただし、成績は奇跡を起こした数（キーワードを完成した数）で決まります。

　奇跡を起こした数が同じときは、より少ないシーズンの方が順位が高く、それも同じだとスコアの高い方になります。ですから得点が高くても、トップ5に入れないこともあるのです。

　つまり「リブル・ラブル」は、スコアよりも奇跡を起こした数で競うゲームなのです。

■イニシャルの入れ方



✚ボタンの左右で位置を移動し、上下で文字を選んでください。✚ボタンを一番右まで入れると決定です。



そして……トップ１になれば、キミのイニシャルがキーワードとなって称えられるのだ！

BASHISHI BOOK とは？

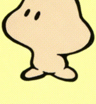
●「バシシブック」は、アーケード版「リブル・ラブル」をより楽しんでもらうため、1984年に発行された攻略用の豆本です。

●今回紹介する「復刻版バシシブック」は、その豆本を再現したものです。本のサイズが違うので少し変更はありますが、その内容や雰囲気は、できるだけ当時のものに合わせてあります。

●初めて見る人に楽しんでもらえ、オリジナルを知る人にも、しばし懐かしさにひたってもらえれば、いうことはありません。

●なお、画面写真等はスーパーファミコン版のものを使用しています。また内容が現在の仕様と合わないところは変更してあります。予めご了承ください。





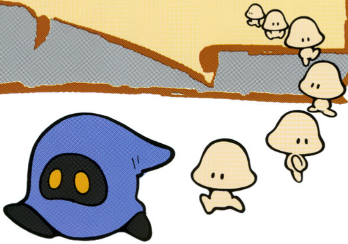
BASHISHI BOOK

復刻版

Libble Rabble®

namcot®

＊目　次＊



Libble Rabble

リブル・ラブル





むかしむかし、セーサンとクロスという、でっぷりほっそりした村人がおったとさ。

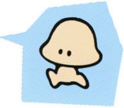
ある日、2人は「天気もええし、キノコ狩りにでも行ってみるべや」と、ユッサコラサ、いつもの森へ出かけよった。

ところが、着いてみるとビックラぎょ〜てん。なんと、キノコに足がはえ、草っぱらをヨッチョヨチヨ歩きまわっとるんじゃ。

「ありりっ、こりゃどうなっちょるんけ」あたりを見まわすと、ホブリンがキノコに魔法をかけ、魔法

マシュリン

魔法をかけられたキノコ。ホブリンにあやつられている。



の国に連れさろうとしとったんじゃ。
「こりゃ、いけん！　リブル・ラブルのお力を借りにゃ〜あんめえ。セーサン」
「だきんど、バシシしすぎると、土地が荒れちまいよるけんどなあ。クロスどん」
「しょんがあんめえ。おらが大事なキノコのためじゃけん」といいつつ、リブル・ラブルでバシシし始めたんじゃ。
♬そおらバシシ、くたばれホブリン……
「ばははは……ばっちしバシシだのお、セーサン」
「ぶははは……」
2人が調子よくバシシしていると、土地の赤く光

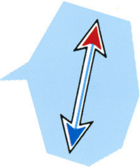


ホブリン

下っぱの魔法使い。キノコに魔法をかけるぐらいきゃ能がない。

リブル・ラブル

村に伝わる魔法の道具。この魔力を"バシシ"という。





るところがありよった。

「んにに っ!? 赤く光りよったけんど、こりゃ、いったい、なんだんべえ～」

「こりゃあ、なんか神さまのお告げにちげえねえ」

「んだ、んだ」

といって、バシシの範囲をせばめていくと……

パンパカパア～ン!!

とつぜん宝箱が現れ、妖精が６人飛び出したんじゃ。（ついでにガーゴルもでよった）

「おりよりよ、ありゃトプカプだびっ!!」



宝 箱

トプカプの隠れている箱。宝物がごっそり、つまっている。

ガーゴル

天災を起こす悪魔。トプカプをねらっている。



トプカプ

6人6色の妖精。全員集合！
すると奇跡を起こせる。

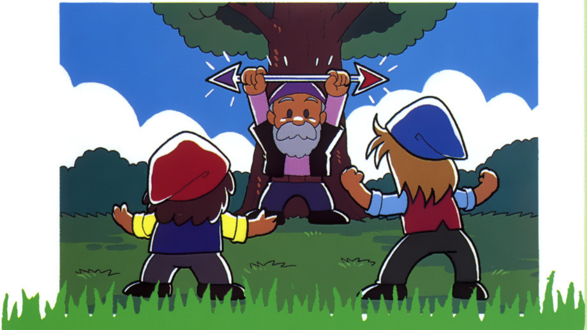


「つかまえると、どえれえ奇跡が起きるっちゅうぞい、セーサン」
「ガーゴルもいっしょにバシシしちゃれ、クロスどん」　♬ほおりゃバシシ、くたばれガーゴル……
「やっ、やったぜよ！　トプカプをみんな、つかまえたぞよ！」
「えがったなぁ、クロスどん。クロースたなぁ」
「えがった、えがった！」

伝説通り、6人のトプカプは奇跡を起こしたそうじゃ。キノコの魔法をとき、荒れた土地をお花まんかいにし、宝物をゴッソリ取り出したのじゃ。

おかげで、村は豊かに、村人は幸せになったとさ。

めでたし、めでたし。



テクニック 初級編

リブル・ラブル

リブル・ラブルは、✚ボタンとⒶ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンで ⟺ を操作し、…をバシシする（囲む）ゲーム。まずは基本の基本から。

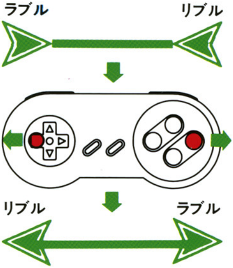
❀リブルは左、ラブルは右

図①



いつも図①の位置関係を保つこと。移動のときも、この状態だとバシシしやすい。

❀逆になったら、“ボタン両端押し”

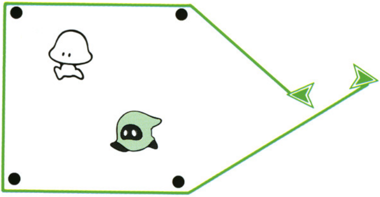


このようになったら、あわてずさわがず、✚ボタンの左とⒶボタンを同時に押そう。すみやかに図①の状態へ、もどってくれるのだ。

とにかくバシシ！

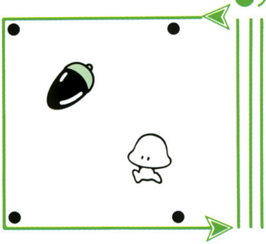
バシシすれば、はとれるし、はやっつけられるし、宝箱は出てくるし、エネルギーは補給できるし……とにかくバシシなのだが、これには2つのやり方がある。

●ラインでバシシ！



●外周を使ってバシシ！

この場合、1辺しか使えない。



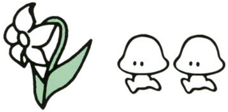
マシュリン(10〜200点)



すべての をバシシすれば、1つのシーズンが終わり、次のシーズンが始まる。

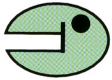
Season 1	2	3	4	5	6

春➩夏➩秋➩冬➩春➩夏➩……

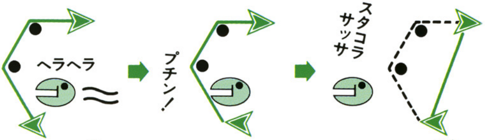


春夏秋冬キノコ狩り…
マシュリンは全天候型キノコなのだ。

シエアー(1,000点)

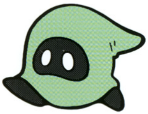


リブル・ラブルのラインをチョン切る通り魔。別名「イワシのカマ」!!
イワシの季節じゃないんだけど、やたら出てくるんだよネ。



※チョン切られたラインは、リブルとラブルを結ぶ最短の直線で復元する。
※シーズンの初めは、よく出てくるので注意!
あんまりチョキチョキやられて頭にきたら、バシシしちゃうのもいい!
サシミばかりでなく、たまにはカマもおいしいよ!

ホブリン(500点)



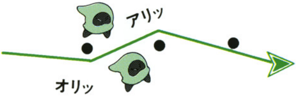
リブル・ラブルを追っかけてくるようにみえるが、動きはランダム。やたら逃げないで、どう動くかよく見よう。



ただし、ときどきツリ目になって追っかけてくるときは注意！でもよく見ると、ラブルしか追ってこないことがわかる。かわいそーなラブル！

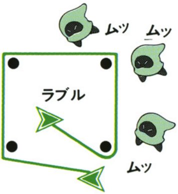
❀ポール逃げ

ホブリンは、ポールを避けながら動くので、その分、追ってくるスピードが遅くなる。ポールを使ってうまく逃げよう。



❀ "奥の院" 逃げ

とっておきの逃げ方がコレ！ツリ目になったホブリンはラインにはばまれ、ラブルに近づくことができないのだ。"奥の院" で時間をかせぎ、怒りのおさまるのを待とう！



キラー(2,000点)



これ、キラーい!と、みんなにきらわれてる。ラインに乗ると、エネルギーをぐんぐん吸い取りながら、導火線みたいにリブル・ラブルに向かってくる。ペアで出てきて、フィールド内を反射しながら飛び回るが、リブル・ラブルを追い回すわけではない。コースを見きわめて逃げよう。それでもヤバイときは…

❀バシシ逃げ



❀フリフリ逃げ



きたないものを振りはらうように、イヤイヤしよう。
「あんたなんか大キライ!!」という気持ちをこめてやると成功することが多いのだ。フリ方のうまい人ほどもてる!

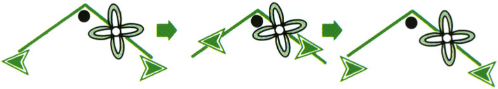
❀バシシしてしまえ!

ラインに乗ってないキラーをバシシすると、自爆して消える。片われのキラーも同時にオダブツよ!

チェンジャー(1,500点)



ラインにふれると、リブルとラブルを入れ替えるスワップ仕掛人。



❀ボタン両端押し

入れ替わっても、リブルが左でラブルが右というのは変わらないので、すみやかに✚ボタンの左とⒶボタンを押して、元にもどせばOK。

※これもコースが一定なので、よく見て逃げよう。また、バシシしちゃうのもよい。

ガーゴル(4,000点)



宝箱の近くに隠れていて、小さくバシシすると出てくる。



でっかいズータイのわりには、たいしてコワくないが、リブル・ラブルがふれるとミスになるし、植物にさわると枯らしてしまうので、早目にやっつけよう。

テクニック 中級編

宝箱はこうやって出そう！

宝箱は、シーズン1と2では点滅しているが、シーズン3以降は自分で探さなくっちゃならない。この宝探しが楽しいんですよ、このゲームは！

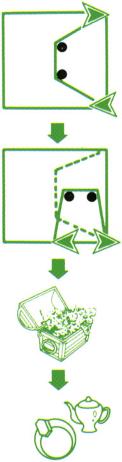
基本的な探し方

画面の半分をバシシ！　赤く光れば、その中。光らなきゃ、反対側。

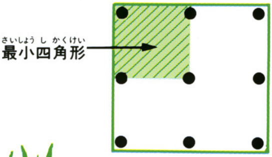
光った方の半分をバシシ！光れば、また半分。光んなきゃ、反対側。

こうして半分ずつバシシしていけば、必ず宝箱が出現する！

宝箱をもう1度バシシすると宝物が現われ、4,000点から100,000点のボーナス得点!!



ポールで囲まれた最小四角形の面積4ケ分以下でバシシすれば、宝箱が出現!!

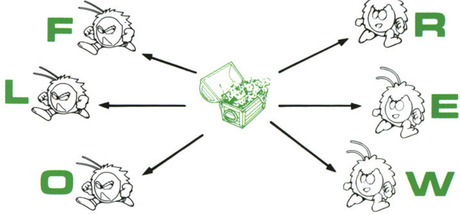


キーワードで勝負が決まる！

このゲームは、トプカプをつかまえて、キーワードを何回そろえるかを競うゲーム。したがってTOP5も得点順位ではなく、キーワードをそろえた回数で決まる。くわしくはP．11参照。

トプカプをつかまえろ！（2,000点）

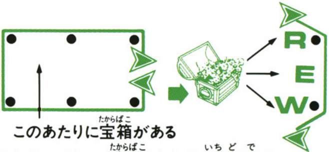
トプカプは、宝箱出現と同時に6人飛び出してくる。この逃げる方向を知っていると、キーワードをそろえやすいのだ。



❀たとえば、FLOがそろっているとき

残りのWERは右方向に飛び出してくるので、右側でリブルとラブルをくっつけてバシシすると、つかまえやすい。

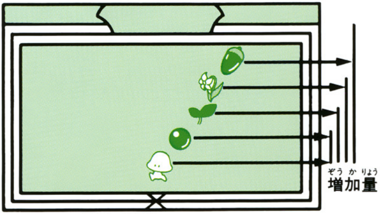
※宝箱は1シーズンに必ず1個隠れてる。



※宝物を出す前にミスしても、宝箱はもう一度出る。

エネルギー補給

リブル・ラブルのエネルギーは、時間がたつにつれて減っていき、×印になるとミス。エネルギー補給には、マシュリンか植物をバシシすればよい。



エネルギー表示(×印のところはエネルギー0)

✻バシシするなら実のとき

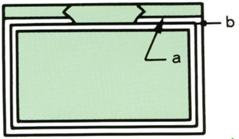


種　芽　花　実

植物は上のように成長するので、なるべく花や実のときにバシシ！　エネルギーがぐ〜んとふえるヨ。

オーバーチャージ

エネルギーがaを越えると、オーバーチャージとなってBGMがかわり、リブル・ラブルは無敵になれるのだ!!（BGM「無敵のテーマ」は43ページ



を見てネ)bまで無敵なので、この間に宝探ししよう!

❀キラーはやっぱりキライ!

オーバーチャージ中も、キラーにふれれば、エネルギーをぐんぐん吸い取られ、無敵タイムが短くなってしまう。

〔今日の標語〕キラー通りは燃費が悪い!

土地を荒らさないでネ!

プレイフィールドは、バシシするたびに荒れ、植物の成長も悪くなる。

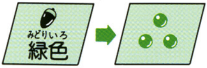
(土地の色)　緑➔濃緑➔淡緑➔茶

(植物の成長)　⇐速い　　遅い➔

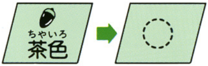
土地を荒らさないよう上手にバシシして、植物を育てよう。

❀グリーンは植物を育てる

実が種になるとき、土地の色で数がかわる。

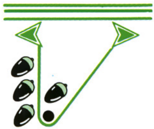


ムフッ、種3つ!!



アアッ、種が出てこない!!

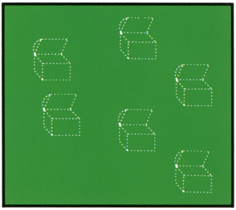
❀実の上手なとり方



あと実を1ケバシシすればオーバーチャージだ!というとき、まとめてとったら、もったいない。左図のように、うまくとろう。

ボーナス・ステージ

トプカプを全員つかまえて、キーワードを完成すると、いよいよボーナス・ステージだ。



エネルギーが切れるまでに6ケの宝箱を取り出し、宝物をバシシすると、なんとなんと4,000点から最高100,000点の得点!!

宝物を全部バシシするには、消えた宝箱の場所を覚えるのがコツ。

それにはいろいろあるけれど、

①トモダチに指で押さえといてもらう。

②目ん玉むいて、網膜に焼きつける。

③ツバをつける。ベチャッ! もー、きったねぇ。

バシシマーカー

宝箱の場所を覚えるなら、やっぱりバシシマーカーが一番。当時のプレイヤーは、みんなこれを目印に使っていたんだ。丸い形に切り取って、ウラに厚紙をはれば、使いやすくなるぞ。キミもいろいろ工夫してみよう!

Libble Rabble®

リブル・ラブル

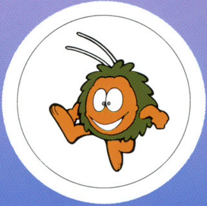
宝物(たからもの)をマークせよ!!

バシシマーカー

おーっ!! 宝箱(たからばこ)が6ケ！

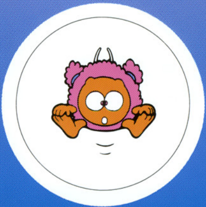
でも、このバシシマーカーがあれば…

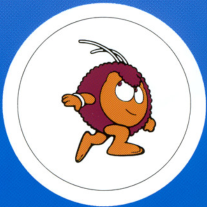
囲(かこ)んで囲(かこ)んでばっちしバシシ!!













特集・第1弾！

これがキーワード・シーンだ!!

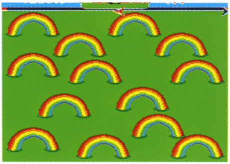
キーワード・シーンは全部で6ケある。ここで、みんな紹介しちゃうぞ！

FLOWER



パッパッパッ…これぞ、お花まんかい、うわさのハッピーシーン！

RAINBOW



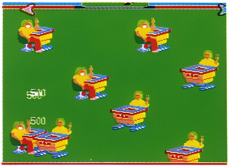
♬オーバー・ザ・レインボー、リメンバー…
なないろ気分、てんごく気分！

JEWELS



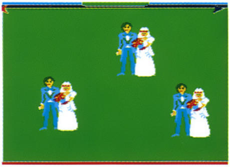
金・銀・宝石……ザックザク!! こんだけありゃ、キレイな無人島を買って、美女を集めて……

TOP1NAME



4つ目のキーワードは、なんとトップ1のイニシャルだ。
つまり、TOP1をとったキミの名を、皆がそろえてくれるのだ!! ウレシー、ウレシー!

BRIDAL

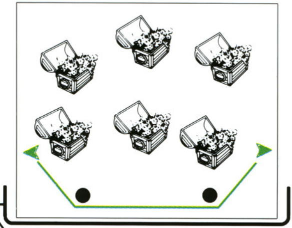


TOP1NAMEで彼女の名前を出したら、結婚行進曲を流して、式をあげたいねぇ。



ボーナス・ステージPART Ⅱ

場所を覚えても、宝箱を全部バシシできないことがあるでしょ。
残した宝箱のなかに100,000点の宝物が入ってたりして……グヤジイったらありゃしない。こーゆーときはね、次のようにやろうネ。



エネルギーはこんなに残ってる！ゆうゆうバシシだ!!

まず宝箱を全部出す。出し終わったら、リブル・ラブルを左右に広げる。そして一気に宝箱をバシシするのだ！

※ボーナス・ステージのプレイ時間は、キーワード完成時の残エネルギー数で決まる。つまり、オーバーチャージ時にキーワードをそろえてボーナス・ステージに入るのが、ベストなのだ。

特集・第2弾！

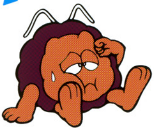
トプカプ全員集合だよ!!



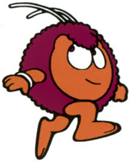
◀グリーン
メチャンコ元気で、ギンギンの目立ちたがり屋、おっちょこちょい。



バイオレット▶
ちからグングンの負けずぎらい。すぐカアーとなるのが玉にキズ。



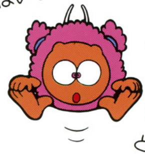
ブラウン▶
の〜んびりしてて、動作がトロリ〜ンコだけど、頭はけっこうきれるんだ。



スカーレット▶
花のキャンキャンおてんば娘。でも、思いやりはいっぱいヨ。



◀グレイ
単独行動したり、もの思いにふけったりするのが好きなネクラ君。



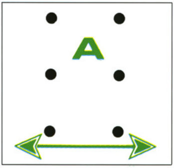
◀ピンク
すぐ泣いちゃうくせに、やんちゃで、どこへでも行きたがるネンネんこ。

超秘技!! トプカプ総取り

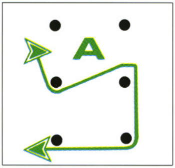
ついに出た超秘技!!ウルトラC!!
これをマスターすれば、トプカプをイチモーダジンにできるのだ!!
では、では、教えちゃうぞ、㊙テクニック!!

基本例

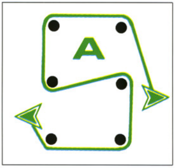
〈9の字固め〉



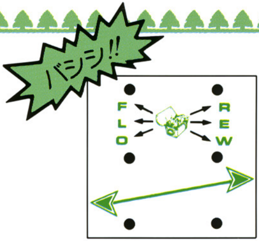
①ムフフ、A地点に宝箱があるのを、つきとめたぞ。



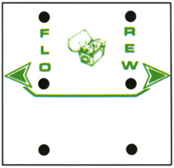
②グニグニグニとラブルを動かしてポールにひっかける。



③9かgか、タツノオトシゴか、いい形になってきた!!



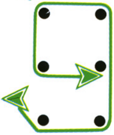
④やたっ!! 宝箱!! トプカプ!! 出たッ!!



⑤それっ、トプカプ総取りだ!!

※このときリブル・ラブルを速く動かしすぎると、トプカプがラインをスリぬけることがある。ゆっくり確実に!

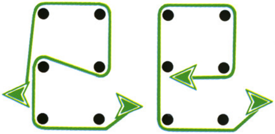
応用例



〈逆9の字固め〉

基本例では、ラブルを時計まわりに外側からくっつけたが、これは左まわりに内側からくっつけるヤリ方。

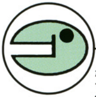
〈巳(ヘビ)固め〉



「9の字固め」だとラブルを動かしたよね。ここではリブルを動かしてバシシするのだ。

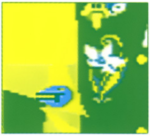
※よーするに、バシシして宝箱を出したとき、リブルが左でラブルが右に広がった状態にあればよいのだ。

敵をよく知ることで、勝負が決まる！

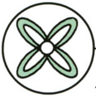


花を枯らすシェアー

大事に大事に育てたお花。この花を枯らす悪いヤツがいる。

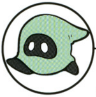


そう、あいつだ。イワシのカマ。このときは鎌に変身!?　にくったらしいので、花にさわる前にバシシしちゃえ！



実を食べるチェンジャー

チェンジャーは、リブル・ラブルをチェンジすると、青から赤色に変わってチェンジ能力をなくす。このとき実にふれると、また青にもどるので注意！



実はこびホブリン

4人のホブリンは、それぞれ5匹のマシュリンを引きつれている。ところが、5匹全部をバシシされ1人ぼっちになると、頭にきて悪さをするのだ！実をエッチラオッチラ巣にもってってしまうのだ。



天災ガーゴル

ガーゴルをバシシしないで野放しにしておくと、コワイ！　植物を次々に枯らしちゃうのだ。

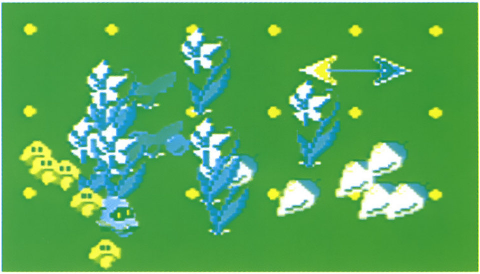
壁につきあたったら…

シーズンが進むと、誰でも壁にぶつかるはず。シェアー、キラー、チェンジャーがひんぱんにオジャマムシして、とても宝探しどころではなくなるからだ。どーしよう？

………………

こーしよう！

お花畑を作るのだ!!



そのためには、

シーズン１の種を大切に育てる→実になる→２個以上の種に変わる→また大切に育てる→実になる→種がふえる→…………

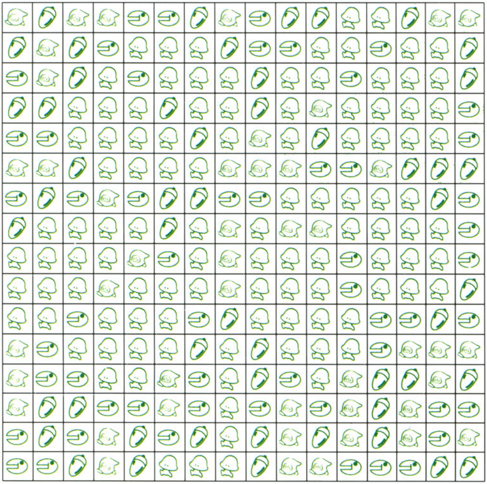
これをくり返していくと、そのあたりに植物が繁茂するネ。これが「お花畑」!!

あとは、オーバーチャージに必要な分だけ植物をバシシし、無敵状態で宝探しをすればよいのだ！

豆本だから

豆マメぬり絵パズル

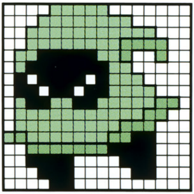
下の図の  ・  ・  ・  のうち、どれか一つを塗りつぶすと、荒れた土地を緑にする魔法の宝物が現れます。マメに塗ってみてネ！



パズルの次は

ドット絵に挑戦コーナー

パズルは解けたかな？　数の一番多いものを塗ってごらん。答えがわかったら、今度は◀おてほん▶を参考にして自分でドット絵を書いてみよう。

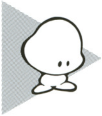


◀おてほん▶

♬みんなで歌おう　リブル・ラブルのうた♬

リブル・ラブルをプレイしていると、とっても楽しい気分になる。かわいいキャラクターに軽快なBGM。思わず歌い出したくなる。

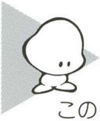
…………そんな君のためのページ…………



ボーナスステージ・ミュージック



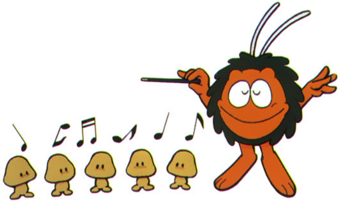




無敵のテーマ
（オーバーチャージ時BGM）

このBGMが流れている間はリブル・ラブルは無敵。どんどんバシシしよう。





特集・第3弾！

これが宝物だ!!

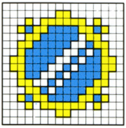
〈得点になるもの〉

①鏡	4,000点
②魔法のランプ	6,000点
③アミュレット・オブ・エメラルド	8,000点
④ルビーの指輪	10,000点
⑤アメジスト・ブローチ	20,000点
⑥ブライト・クリスタル	40,000点
⑦シルバー・クラウン	60,000点
⑧ゴールド・クラウン	100,000点

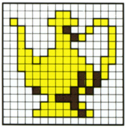
〈魔法を起こすもの〉

ⓐハート	種が3ケ飛び出す。
ⓑツボ	エネルギーが補充される。
ⓒ砂時計	一定時間、敵の動きが全部とまる。
ⓓ水晶球	次シーズンの宝箱の位置を示す。
ⓔ剣	オーバーチャージしてくれる。

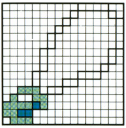
ⓕ これについてはP.40を見よう！



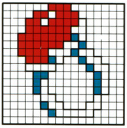
①



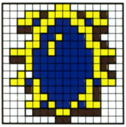
②



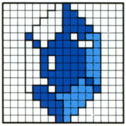
③



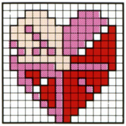
④



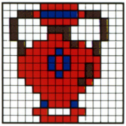
⑤



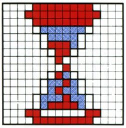
⑥



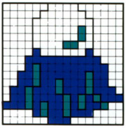
ⓐ



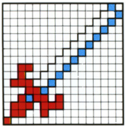
ⓑ



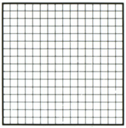
ⓒ



ⓓ



ⓔ



ⓕ

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

Produced by NAMCO LTD.